

# Devil Man Cry 3

M A T E R I A L   A R C H I V E

NOTE OF NAUGHT



**THE ORIGINAL DEVIL MAY CRY**

[Facebook.com/OriginalDMC](https://www.facebook.com/OriginalDMC)

前に言ったぜ——  
俺よりおしゃべりな奴は  
大嫌いだってな

*I told you before,  
I don't like anybody who has a bigger mouth than mine.*

# Dante

ダンテ

二千年前に魔界を討つた元魔の黒魔・スパダを父に、人間の女性を母に持つ。悪魔界を生き延びているが、これは彼が生まれ持つ正義感からだけでなく、かつて何者かを救済された母親の仇を捜すためでもある。その

重い背景とは裏腹に性格は非常に明るく、どんな強大な敵と対峙しても物怖じしない大胆不敵さも持ち合わせる。愛用の武器は父の形見の剣「リベリオン」と自作の二丁拳銃「エボニー&アイボリー」。





**CREATOR'S COMMENT** | メインイラストは、極端にモデルを作り込みすぎてデータが重くてレンダリングできず、仕上げがE3の発表直前までかかりました。ヘルの髪が良くできましたね。左上のギターイラストは、ディレ

クターの注文通りの雷の色を出すのに苦労した覚えが。下の足を組んでいるイラストは、CGで極端なバースをかけても写真のようにうまくいかないの、注意しつつダンテの顔を格好良くするのに時間がかかりました。





DANTE

## CREATOR'S COMMENT |

この見開きのイラストは、まだダンテのイメージが固まる前に描いたもの。左のページでも語りましたが、最終的に、あんなにハジけたダンテになる

うとはこの時は思いもしませんでした。月ははじめからオープニングに使用したいなとは思っていました。雨でできた水溜りにうつった月が、ダンテの足で崩れるという演出も考えてましたね。





CREATOR'S COMMENT |

顔のアップはCG制作用に参考として描いたもので、どちらかというと、バジルのより若くて子供な顔になるようにしています。これを描いてると

きは、まさかダンテがあればほどはっちゃんとは思ってもみませんでした。慣れとはこわいですね、もうあのキャラでないと駄目になってます。みなさんもそうでしょう？



**CREATOR'S COMMENT** ダンテの衣装デザインがほぼ決定したときにCGモデル制作用に描いたものです。左上のイラストが決定稿となっています。若さを出すために上半身裸にしたのはよかったのですが、ホルスターとコ

ートの処理で結構苦労しました。両ソデが切れているのはちょっと熱血過ぎるので片方だけ袖を切っているのですが、そうなる理由がほしくてお兄さんに斬ってもらうことにしました。





DANTE

小さいCGモデル3点は、本作の隠し要素として選択できるコスチューム。コートを着ている左上のモデルは『デビル メイ クライ』の、剣を背負っているモデルは『デビル メイ クライ2』の、上半身裸になっているのが

『デビル メイ クライ3』の別コスチュームとなっている。各作品をプレイしていれば、思わずニヤリとできるものばかりだ。なお、大きなCGモデルは『デビル メイ クライ3』の基本コスチュームである。



## CREATOR'S COMMENT |

ペオウルフは、光属性をいかにデザインに反映するかが悩みどころでした。トルコや中国にある、龍の顔がデザインとして付いている大砲などをイメ

ージしています。ネヴァンは、雷・ギター・大鎌・コウモリというものをひとつのデザインで表現するのが大変でした。この頃のデザインはコウモリの羽根とかにも苦労しています。





**CREATOR'S COMMENT** | 金子一馬さんのデザインの質感などを『デビルメイクライ3』のデウスチャーに合わせるために描きました。ケルベロスやベオウルフなど、リベリオン以外の武器の魔人化は、金子さんのデザイ

ンを残しつつ、シルエットや肌を露出させる位置で差別化を図ろうと、あれやこれやと工夫をしています。金子さんからいただいた細かい設定と比べると面白いかも。



# ヘル未使用デザインコレクション

ここぞというシーンで大量に出現し、戦闘を盛り上げる名脇役であるヘルシリーズ。

彼らの誕生には、並々ならぬ時間と労力が必要だった――。

ここでは、ヘルシリーズが決定稿にいたるまでに生み出されていった

多くのデザインをお見せしていくと同時に、

プロデューサーが語った制作秘話を紹介しよう。







もともとザコキャラクターを作り込む時間がなかったんですね。

そのため、最初は1種類の死神を徹底的に作り込むことで、ザコ戦を盛り上げようとしたんですが、やはり見た目が1種類というのは単調すぎる。そこで、基本となる1パターンを少しずつ改定して、別種の死神を作ることにしたんです。このときに聞かれたのが「死神デザインコンテスト」。多くのスタッフにいろいろなデザインを挙げてもらい、そのなかから選別して残ったものに修正を加えた結果が、ゲーム中に出てくるヘルシリーズというわけです。

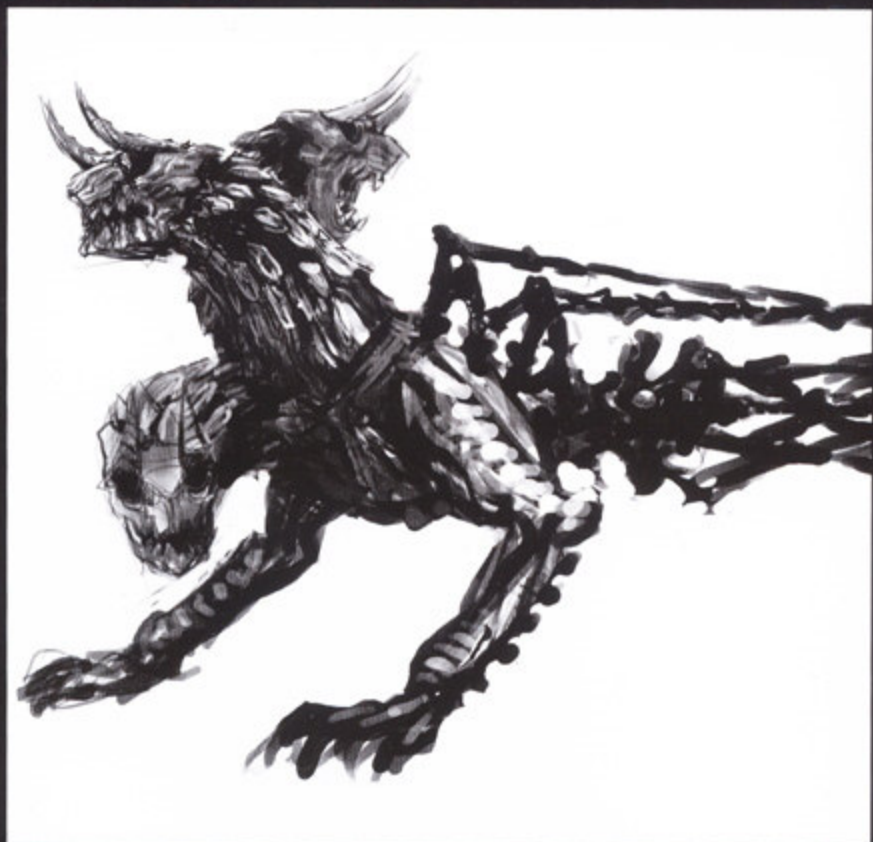
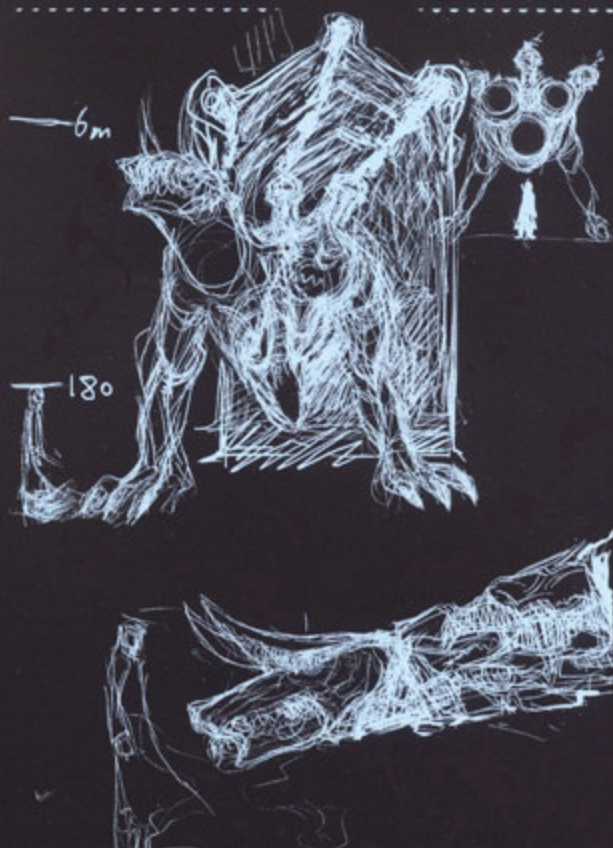
そもそも死神がモチーフとなっているので、色が派手すぎるものについては、このページを見ればわかるようにNGとなりました。かといって、暗すぎて違いがわかりにくくなって困る。相当慎重に選びましたね。

ハードの制約というのも、大きな

課題のひとつ。何しろメモリーに限界があるので、多くの種類の悪魔を同時に呼び出すということは不可能だったんです。しかし、ヘルシリーズに関しては、2キャラクター分の容量を確保すれば、7種類ほどのパターンを入れ込むことが可能になった。そこで、ゲーム中にそのパターンをパズルのように組み合わせる任意のヘルを呼び出す、という仕掛けを作ったんです。しかも切断されたときのパターンも含んでいるので、ヘル一体にすごい凝ったことをしているんです。

アクションゲームにとって、ザコ敵は重要。飽きちゃいますから。結局のところ、1体のヘルを完成させるまでに、3〜4体分の手間はかかっているのではないのでしょうか。でも、相当な苦勞を重ねたおかげで爽快感も難易度もかなりいいバランスになりましたね。

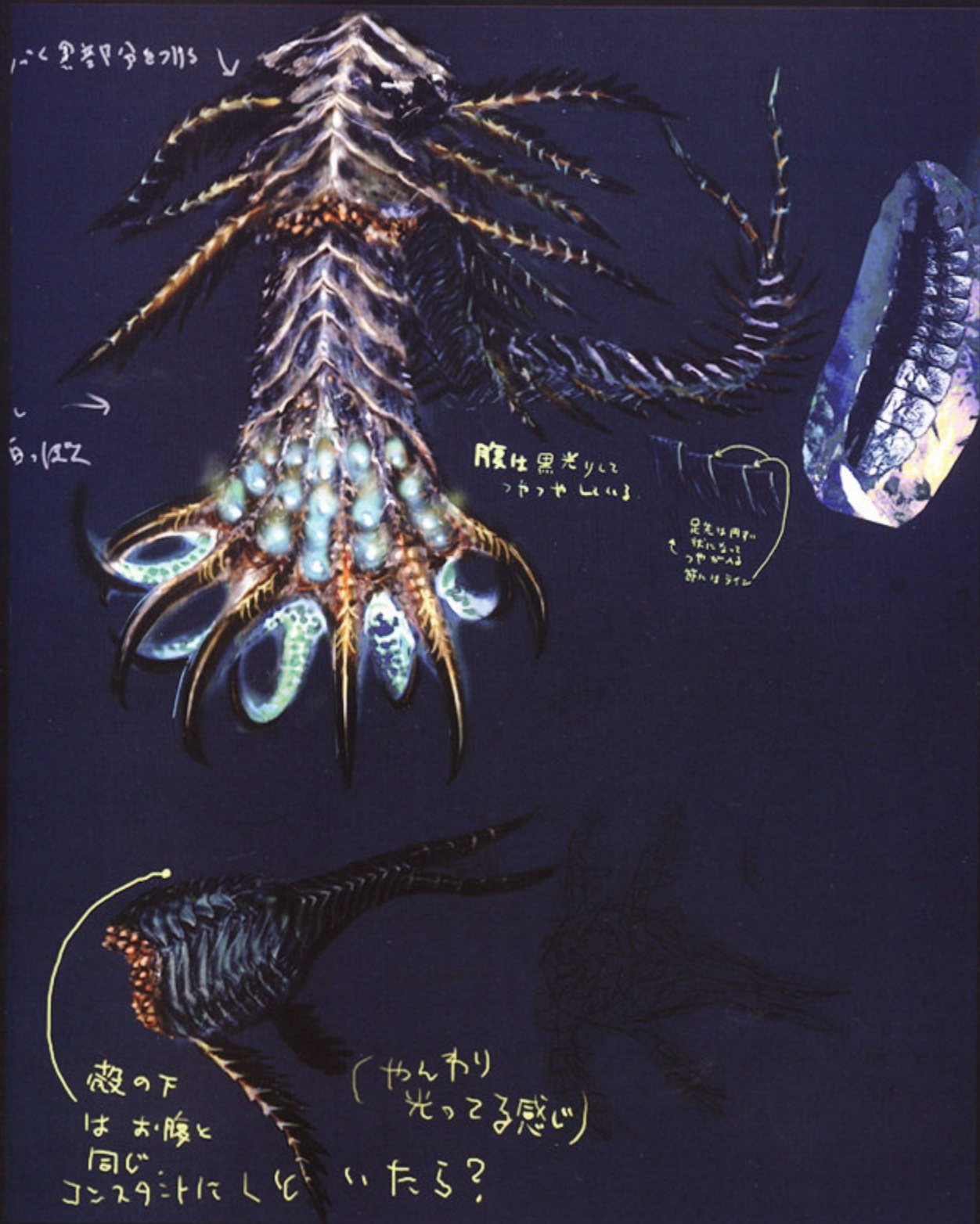




**CREATOR'S COMMENT** | 最初、3つの頭は同じ顔だったのですが、これらに個性を付けてそれぞれの攻撃方法をわかりやすくするため、顔や氷の付着具合を変えていきました。それでもわかりにくかったので、目と口の色

も変えて現在の形に仕上げたんです。最初のボスなので、氷の質感や存在感を出すために何回もモデルを作り直しました。これを描いているときはまだ目の色を3色にせず顔を見分けられる方法を模索していました。

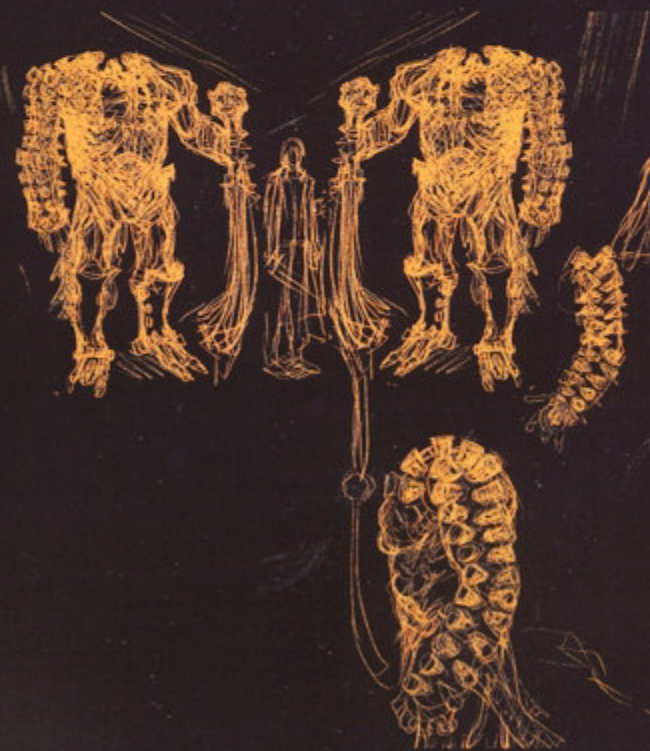




**CREATOR'S COMMENT** | 当初は頭以外を攻撃すると、バラバラになって関節のひとつひとつが単体の敵として暴れまわる予定でした。外殻の色味を出すのに苦労しています。これには、綺麗な青い色の甲殻類の写真を参考にしました。

上のイラストはCGモデルを作成するための設定画で、ポイントとなる部分のディテールは、かなりていねいに作ってあります。実際のCGモデルを見ても、ほとんどイラストと遜色ないデキになっているのがおわかりでしょうか？





**CREATOR'S COMMENT** | このキャラクターをデザインするとき、登場シーンの剣を持って座っているシルエットから立ち上がった際に、頭に見える部分は実は剣の柄でしたというネタが最初に浮かびました。ダンテ

が直刀を持っているので、その対比がはっきりするように、幅広い曲刀のデザインにしました。1本するときでも、2本をつないで使うときでも、シルエットが面白くなるような形状にしています。





**CREATOR'S COMMENT** | ネヴァン自身は素っ裸で、そこにコウモリがまわりついて服のように見えている、というニュアンスは伝わりませんでしたでしょうか？ 裸のデザインだったので審査に引っかかるかと思ってびくび

くしました。ネヴァン、じつは意外と身長が高いんです。普通に立ってもダンテとほぼ変わらないぐらいの高さになっています。もちろんスタイルも抜群です。



**CREATOR'S COMMENT** | 4本脚の獣が2本脚で立つときに出る、人間とはちがった筋肉の付き方や骨格のシルエットに気をつけてデザインしました。こいつは光属性のベオウルフといいますが、元ネタは、映画や漫画で

有名な風の悪魔の「バズ」です。1本トサカはだいたい反対されたんですが、もとの設定どおりでいきなかつたので何とか押し通しました。なんか好きなんですバズ。





**CREATOR'S COMMENT** | 別々に出ていた巨大な馬と馬車というネタを合体させました。巨大な馬だけではゲームにしづらかったのです。馬車のなかに悪魔の魂がたくさん詰まっているという設定です。大きい馬だと小回り

が利きにくく、すばやいダンテに軽くあしらわれてしまうのは目に見えていたので、馬車も一緒に出すことに。時間を操る能力もつけたので、だいぶいい勝負になったかと思います。



## Devil May Cry 3 Art Gallery 2

## イメージイラスト

数多く描きおこされたイラストのなかから、本作において大きな印象を与えたイラストを、制作スタッフのコメントとともに紹介しよう。

一枚絵としてまとめるのになかなか苦労しました。アートディレクターの池野さんから色の明暗と配色を指導してもらって完成しました（感謝しています!!）。



攻略本用の表紙に描きましたが、プロデューサーの要望で『デビル メイ クライ 3 スペシャルエディション』のパッケージイラストになりました。もうちょっとダントの顔をカッコよくしたかったです。バーゼルファンの方には顔が見えないので申し訳ないです。

アイデア出しのために有り物の組み合わせで何となく作ってみました。アーカムが中心となっているイラストは珍しいかも知れません。





# テメンニグルとその風景

物語の中心となる巨大な塔、テメンニグル。

ここでは、この塔に関連のあるさまざまな原画を紹介しよう。

各イラストには制作スタッフによる

コメントも併記している。



## テメンニグル外観

「塔」といって普通に思い浮かべるバベルの塔をベースに、伸びたときに見せる外観の変化が内部構造の変化にも影響しているように見えるデザインを描きました。「テメンニグル」とは、ゲーム中でアーカムが説明しているように「恐怖を生み出す土台」という意味です。



## テメンニグル外観／その2

ダンテが事務所を出た先に広がっている風景のイラストです。目前に塔がせり立ち、事務所前は死神で埋め尽くされています。全員の視線はダンテに注がれているのです。



## 呪いし罫體の間

悪魔に處げられた人間たちの骨で埋め尽くされている牢獄です。上からぶら下げられた鉄球に水晶の罫體が封じられている部屋、といえはすぐ思ひ出せるでしょうか。



TEMEN-NI-GRU

## 礼拝堂

荘厳な雰囲気と異様な雰囲気がある場所にしたいなあと思っていました。ゲーム中では柱は縦に立っています。





## 生贄拷問室

ベオウルフとの戦いの舞台となる拷問部屋です。奥には10〜20人ぐらいの首を一度に落とせる巨大なサイズのギロチンが設置されています。



## 幻惑せし化身の間

ドッベルゲンガーと戦う部屋です。ドーム状で、特殊な機構を持ちつつもクラシカルな部屋になればなあという思いで描きました。





### 可動軸内昇降機

何やら未知の悪魔パワーで動いている塔のシャフト部分なので、未知なエネルギーを動力としている点を表現するつもりで描きました。

### 最深部 礼典室

見上げると多くの悪魔たちが見物している部屋です。塔を起動させる重要な部屋なので、いろいろな要素を入れた結果、CGモデルを作ってくれたスタッフには苦勞をかけました。





# 金子一馬ギャラリー

## + ダンテ編 DANTE • EDITION

ダンテやバージルの魔人化デザインは『女神転生』シリーズのキャラクターデザインで有名な金子一馬氏の手によるもの。ここではその設定原画を公開していこう。



©Kazuma Kaneko/ATLUS / CAPCOM CO., LTD.

ダンテの魔人化した姿。その表情は冷たく、まさしく彼が悪魔なのだとことを認識させられる。人間時と同様にボディは赤い色が中心で、頭部は銀色を保っている。背中にはツバサが生えてはいるが、これは飛ぶため



©Kazuma Kaneko/ATLUS / CAPCOM CO., LTD.

についているのではなく、彼の着ているコートが変形したもののようなのだ。ご存知だとは思うが、この魔人のシルエットはリベリオン装備時のもの。ほかの武器を使用していると、デザインが多少変化する。



## 武器ごとの魔神化の違い



ケルベロス

ペオウルフ



ネヴァン



リベリオン



アグニ&amp;ルドラ

ダンテが使用している武器によって、魔人化したときのシルエットは多少変化していく。各武器の魔人を見ると、赤い色というのは基本的に変わらないが、髪の部分にあたる形状は大きく変化しているのが確認できる

だろう。また、体に浮き出ているラインの色や、本来服にあたる部分の細かい形状なども武器ごとにちがう形になっているのもポイントだ。















## MISSION 8

ブラッドゴイルに銃弾を打ち込んだ跡が「8」になるという案もあったそう。

## M8

塔から飛び降りるダンテの背後に大きな月。その月のクレーターが「8」の字に見える。このシーン専用で新たに月を用意することになるかもしれません。



## MISSION 9

全数字中、もっとも小さいナンバーである。実際には「9mm LUCIA」と刻まれている。

## M9スタート

レディの空薬莢の底に「9」



お金のまず、詳しくは  
既に詳しい人に  
確認して欲しい  
（とゆふ）  
画風の2つが異なる



レディの足元に9mmの空薬莢が落ちるのを銃弾で通知。カメラを縦向きに持ち上げる。やりとりする時、横向きでも空薬莢が9mmと表示されるようにしたい。

## MISSION 10

アーカムの血が「10」になるのだが、デモではもっとわかりやすい大きさになった。

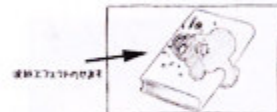
## M10

ハイネの詩集に落ちた血が「10」



ハイネの詩集の表紙から、カメラで写った瞬間にこの状態

カメラが写った瞬間に血のしぶきがカメラに落ちる



## MISSION 11

採用されたのだが、意外と数字になっていることに気づかないと評判だった。

## M11スタート

ハイネの遺物の身体を引きずってできた血の跡が「11」になっている。



## MISSION 12

これはNGになり、ジェスターが乗る機関器具らしきものが「12」になっていることに。

## M12スタート

破壊された機関器具の残骸が「12」の字をつくっている。

○ステージ上の場所



## MISSION 13

これも実現したアイデア。パズルに集中していると気づきにくいかも。

## M13

儀式の間に入ってきたパズルが  
切りを回す。カベの模様が  
「13」がく見える。  
（神絵はイメージで、  
決定稿ではありません）



○ステージ上の場所



## MISSION 14

採用された案。表面に人がいないと気づきやすい。

## M14スタート

シャフトの周りの足音が離れた断面のところに「14」の形の電線がはいっています。



参考イメージ





## MISSION 15

これはNGとなり、デモンニグルの入り口近くにある木の枝が「15」を形作るようになった。

## M15スタート

レディがロープをつたって登っている背中越しの外壁部分に「15」の文字が浮き出しています。



## MISSION 16

森機ビンゴが発案し、採用されたもの。一画だが、気持ちやすい形である。

## M16

マゼルフラッシュが「16」の形がある



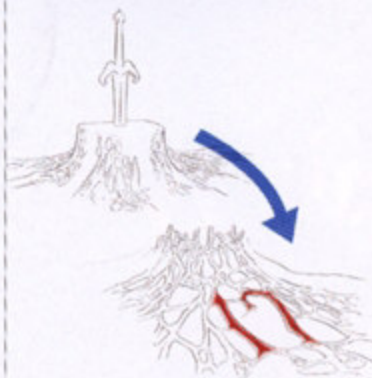
シーン終り位置に脚に向かって突進するところだ。

## MISSION 17

この案はボツになり、デモンニグルでアーカムが立つ場所が願って「17」の形になることに。

## M17スタート

「封印の魔」の剣の刺さっている石碑（映画「MEMOIRS」の「彼女の思い出」のオブジェのような感じの物です。）が剣を抜かれたことで崩れ、「17」に血（赤い色の液体）が流れ、「17」の文字が浮き出ます。



## MISSION 18

当初は空き缶に書いてあるという案だったが、サイズが小さすぎるということで断念になった。

## M18スタート

ダンテが魔界へ飛び込んでいる瞬間を捉えているゴキウの顔、新聞紙の切れ端に「18」の字が載っています。

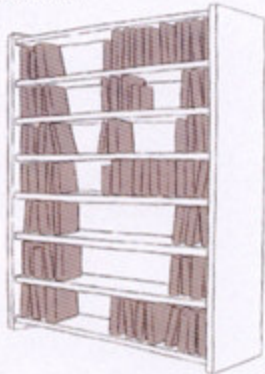


## MISSION 19

この案のまったく逆で、本棚の本がない部分で「19」が描かれているというものに。

## M19スタート

「図書館ステージ」の本棚に入れた本が「19」の形に収まっている。



## MISSION 20

当初はこの予定だったが試行錯誤の末、ボツに。結果、空の雲が「20」を形作るものになった。

## M20スタート

ハイネを射殺した後に立ち昇るレディの顔とした「美」の「王冠水鏡」が「0」を模した雲が重なって「20」となっています。（もしくは竜巻が「20」の形になって「20」となっています。）



シナリオ担当の森機ビンゴが「各ミッションにつながるイベントシーンの中に、つぎのミッション番号を入れていきたい」と言ったところからこの企画はスタートしています。イベント担当のスタッフを中心に綿密な打ち合わせを行い、どうやっていくかを模索しました。何しろイベントシーンに関わっている話なので、あとから簡単に作り直せるようなものにはできない。最初からミッション数やストーリーの流れがきっちり決めておかないと不可能な作業だったんです。大変な作業でしたが、スタッフが一丸となつてうまくまとめることができました。

最初の1はもう見たままのものなので非常にわかりやすいと思います。そこからスタートして、じょじょに難しい見せ方にするつもりだったのですが、序盤でも4などはちょっと難しかったかもしれませんね。苦労の連続でしたが、こういう遊び的な要素もいねいに作り込んでクオリティを上げれば、最終的にプレイヤーのみなさんの評価につながっていくという思いでやりとげました。ちなみに、実際のゲーム中には、ここに公開している企画書と違うものもありますが、こういうアイデアもあったんだ、というところで楽しんで頂ければと思います。



## OPENING

Dante 悪いがまだ開店準備中だ。  
 Sorry, not open for business yet.

まだ店の名前も決まってるのに、気が早い奴がいるもんだな。  
 Haven't even picked a name for this joint, and I'm already drawing customers.

あんたもそのクチか？  
 You a customer too?

シャワー浴りたいうてんなら勝手にしな。トイレも裏にある。  
 Well...if you want to use the bathroom, help yourself, toilet's in the back.

Arkham 君が、ダンテか？  
 Is your name Dante...?

スパーダの血を引くという——  
 ...the son of Sparda?

Dante どこでその話を聞いた？  
 Where'd you hear that?

Arkham 君の兄上から。  
 From your brother.

招待状を渡したいそうだ。是幸、受け取って頂きたい。  
 He sent this invitation for you. Please accept it.

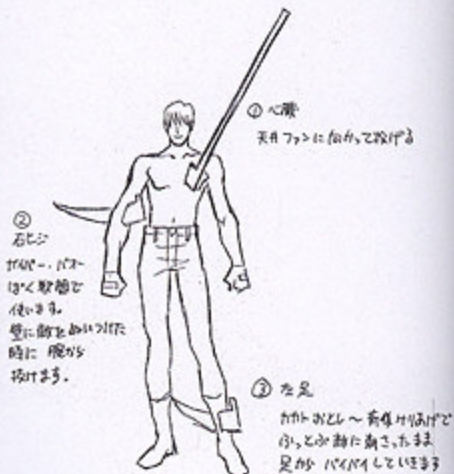
Dante 招待状、ね——  
 Invitation, huh?

イカれたパーティの始まりか。勝手にいけ！  
 This party is getting crazy! Let's Rock!

さて……これからが本番だ。  
 The end! Don't bet on it!

## ◎ OPでの 実生エミとダンテ

演出上 最低限必要なのは次の3本です



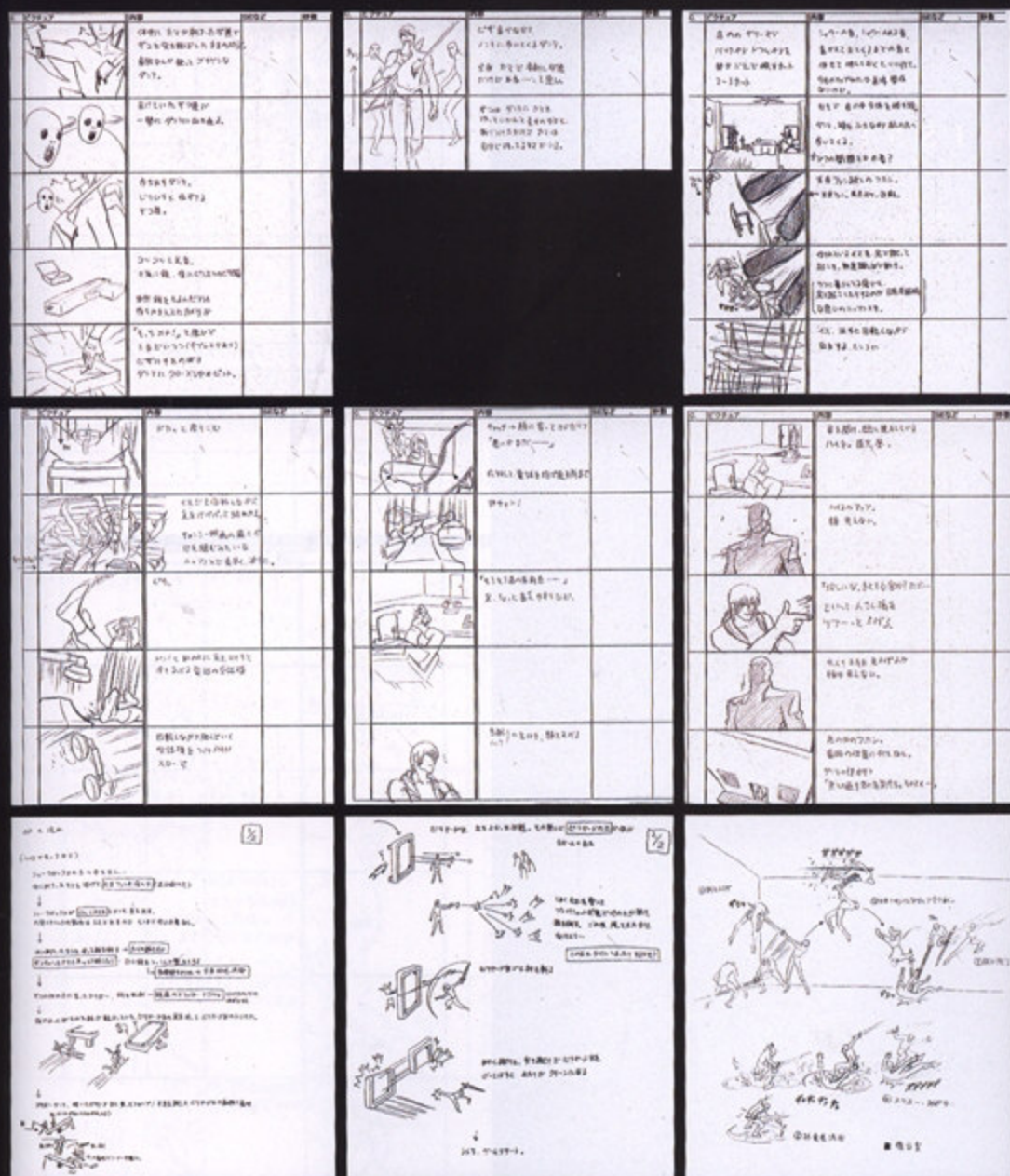
正直、上半身に刺さる必要は少ない。  
 天地逆さに刺さる、とない等の理由から。  
 もう少し数を増やしておいて、ミューズ・ソックスへ  
 歩いていく時に 体から取って 膝に投げ返すとか  
 した方がよさそう。



© 2000-7 E. H. R. R.







制作スタッフが口を揃えていたとおり、本作の方向性を決定づけたオープニング。身体に傷を利したまま闘うダンテの姿には、その強靱さを表現するにはあまりあるインパクトを受けた。初期の設定では、アーカムの名前はハイネだった。













話	シチュエーション	内容	場面
1		ハンドの指に付く。 手袋の内側から取り出し、 指の間に通す（指紋）に使う。	
2		ハンドの指紋を感知する。	
3		指紋を感知する。	
4		ハンドの指紋を感知する。	
5		ハンドの指紋を感知する。	
6		ハンドの指紋を感知する。	

話数	シーン	台本	演出
1	1	ピクチャ 7	1
2	2	ピクチャ 8	2
3	3	ピクチャ 9	3
4	4	ピクチャ 10	4
5	5	ピクチャ 11	5
6	6	ピクチャ 12	6
7	7	ピクチャ 13	7
8	8	ピクチャ 14	8
9	9	ピクチャ 15	9
10	10	ピクチャ 16	10
11	11	ピクチャ 17	11
12	12	ピクチャ 18	12





[illegible][illegible]






このシーンでは、レディの感情が痛いほど伝わってくる。悲劇の親子対面、そしてアーカムの感動的な死に様が、後の展開につながる衝撃的な布石となるとは、誰も思っていなかった。絵コンテが記こされた頃のペオウルフはまだ二本身だったようだ。


















シ	ピクチャ	内容	台本	映像
1		(レディの足元の張込み) 壁にしがみつき、同じく、向かい側に移動。 足元をついて壁の向かい側に這上る。 ようやく壁にしがみつき、足元を這上る。		
2		(ダンテ視点) ダンテ、レディの足元を這上る。 レディの足元を這上る。足元を這上る。		
3		足元を這上る。(足元を這上る)		
3		レディの足元を這上る。ダンテの足元を這上る。		

シ	ピクチャ	内容	台本	映像
10		(ダンテ) 足元を這上る。足元を這上る。 レディ。		
		足元を這上る。		
11		レディ、足元を這上る。足元を這上る。 * 足元を這上る。足元を這上る。		
12		足元を這上る。ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。		
13		(レディ) 足元を這上る。 (ダンテ) レディの足元を這上る。 (レディ) 足元を這上る。足元を這上る。 ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。		

シ	ピクチャ	内容	台本	映像
4		レディの足元を這上る。 (ダンテ視点) 足元を這上る。 ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。		
5		ダンテ、レディの足元を這上る。足元を這上る。		
6		ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。 ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。 ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。		
7		(レディ) 足元を這上る。 ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。		
8		ダンテ、レディの足元を這上る。足元を這上る。 (ダンテ) 足元を這上る。足元を這上る。		
9		(レディ) 足元を這上る。 レディの足元を這上る。足元を這上る。		

シ	ピクチャ	内容	台本	映像
14		足元を這上る。(足元を這上る) 足元を這上る。足元を這上る。		
15		(ダンテ) 足元を這上る。 足元を這上る。足元を這上る。		
16		(レディ) 足元を這上る。足元を這上る。 レディの足元を這上る。足元を這上る。		
17		ダンテ、足元を這上る。足元を這上る。 レディ、足元を這上る。足元を這上る。 その足元を這上る。足元を這上る。		
				

レディとダンテが初めて名前をかわし、心を触れ合う名シーン。弱さと強さを併せ持つレディの魅力が凝縮されている。

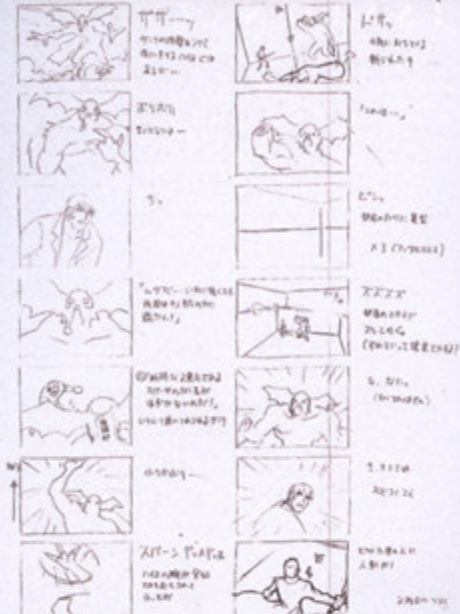




## ④ 14 19 BOSS 登場 25



## 14 19 BOSS 中 (登場シーン) 25



## ④ 14 19 BOSS 登場 25



## 14 19 BOSS 中





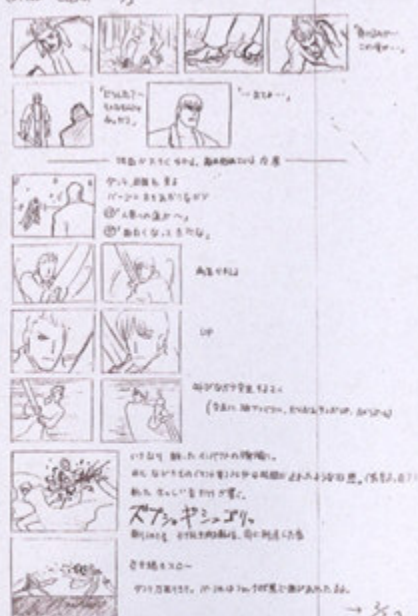
④ M20 次編 (原稿の7/8)



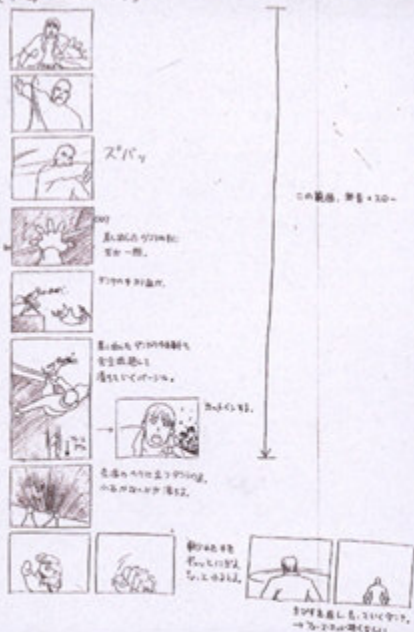
④ M20 CLEAR 7/8



④ M20 CLEAR 7/8



④ M20 CLEAR 7/8



レディとアーカム。ダンテとバーゼル。その血が巻き起こしたすべての争いに決着がつけられる——。  
彼らが本当に求めていたものは何なのか。その答えがこのシーンにあるのではないだろうか。









9784757727670



1929476019004

ISBN4-7577-2767-4

C9476 ¥1900E

価格: 本体1900円+税

雑誌 61954-08

2006年4月13日発行 発行人/浜村弘一 編集人/斎藤誠行  
発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL.0570-080-555 (代番)

©2006 ENTERBRAIN, INC.

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. / ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko / ATLUS

初2007.05 Printed in JAPAN 大日本印刷